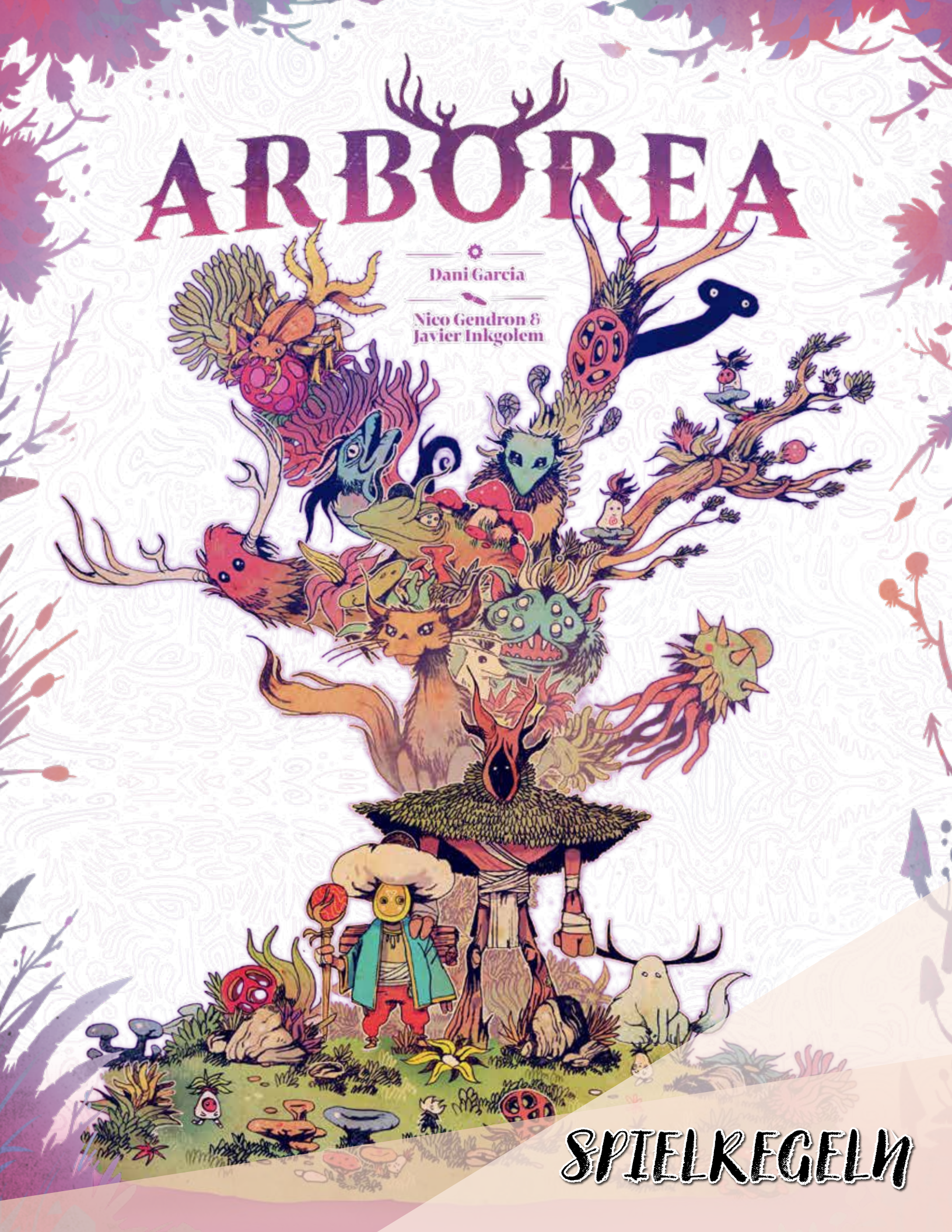
ARBOREA

Dani Garcia

Nico Gendron &
Javier Inkgolem



SPIELREGELN

WILLKOMMEN IN ARBOREA

Willkommen in einem Reich, in dem ein verheerendes Naturereignis die ehemals fruchtbaren Lande zerstört und fast alle darin lebenden Wesen vertrieben hat. In diesem Spiel verkörpert ihr mächtige Naturgeister, die ihre Energie einsetzen, um den Dörflingen unter ihrem Schutz zu helfen, ein lebendiges eigenes Ökosystem zu schaffen.

Mit eurer Kraft werdet ihr Wiesen, Wälder, Flüsse und Felder zum Leben erwecken und die vertriebenen Wesen anlocken, um sich in eurem Ökosystem anzusiedeln. Wenn ihr für diese Wesen Lebensräume schafft, in denen sie sich wohlfühlen, und die verschiedenen Herausforderungen der vier Jahreszeiten meistert, erhaltet ihr Regenerationspunkte (RP). Wer am Ende des Spiels die meisten RP hat, war der erfolgreichste Naturgeist und gewinnt das Spiel.

SPIELMATERIAL

1 Spielplan

10 Dorfälteste *(groß)*
2 pro Farbe

15 Jungspunde *(dunkel, klein)*
3 pro Farbe

15 Kundschafter *(hell, klein)*
3 pro Farbe

6 Biom-Anzeiger
mit je einer oberen und einer unteren Hälfte

36 Wesen:
je 6 von 6 Arten

15 Holzscheiben
3 pro Farbe

60 Holzwürfel
12 pro Farbe

5 Dörfer
(mit Solo-Rückseite)

8 Wanderleistenstücke

5 Start-Ökosystemkarten

60 Ökosystemkarten
je 15 in 4 Farben

5 Wertungsübersichten

3 Sonnen

24 Bonusplättchen

12 Solo-Karten

15 Jahreszeitplättchen

SPIELIDEE

In Arborea schickst du deine Dörflinge auf Wanderschaft durch 8 verschiedene Landschaften. Je 2 Landschaften grenzen an eine von 4 Wanderleisten (eine oben, eine unten).

Diese Wanderleisten werden im Verlauf des Spiels weitergeschoben, und Dörflinge auf den Leisten werden mitgeschoben. Das stellt die Zeit dar, die die Dörflinge auf ihrer Wanderschaft verbringen. Je länger ein Dörfling auf Wanderschaft bleibt, desto einträglichere Pfade kann er einschlagen und desto mehr kann er von der seiner Wanderschaft zurück ins Dorf bringen.

Hier musst du entscheiden: Lieber viele kurze Wanderungen, um schneller an die wichtigen Ressourcen zu kommen, oder lieber wenige längere Wanderungen, um attraktivere Belohnungen zu erhalten?

DIE WICHTIGSTEN BEGRIFFE

Landschaften

Jede Wanderleiste (A) besteht aus 2 Leistenstücken. Beide Stücke zusammen gelten als eine Leiste.

An jeder Wanderleiste liegen 2 Landschaften, eine über der Leiste (B) und eine darunter (C). Dörflinge auf einer Leiste bewegen sich mit, wenn die Leiste weitergeschoben wird. Je länger sie auf der Leiste bleiben, desto attraktivere Belohnungen winken in der Regel. In jeder Landschaft wohnt ein **Eremit** (D) (E).

Während des Spiels lässt du deine Dörflinge von den Wanderleisten auf das Startfeld eines bestimmten **Pfades** (1) abspringen. Später kannst du sie dann den Pfad entlang laufen lassen, um nacheinander alle Symbole dieses Pfades zu aktivieren (2) (3) (4) (5) (6). Die spannenden Entscheidungen dieses Spiels sind, **auf welche Wanderleisten** du deine Dörflinge stellst, auf **welche Pfade** du sie abspringen lässt und **wann** du sie aktivierst, um den Pfad tatsächlich einzuschlagen!

Eremiten

Jeder Eremit hat ein Symbol, das zu ihm gehört (H). Du kannst deine Dörflinge Eremiten Geschenke überreichen lassen, die auf diesen Leisten (I) abgetragen werden. Wenn ein Dörfling einen Pfad entlang läuft, der durch eine Landschaft eines Eremiten führt, dem du bereits ein Geschenk überreicht hast, erhältst du Belohnungen (J) von diesem Eremiten, und zwar umso mehr, je mehr Geschenke er von dir erhalten hat!

Wesen

Du kannst Wesen anlocken und sie in deinem Ökosystem auswildern. Sie bringen dir Regenerationspunkte (RP), je nachdem, an welchen Habitaten sie stehen. Dieses rote Wesen zum Beispiel fühlt sich an roten Habitaten am wohlsten.

Biome

Biome musst du verbrauchen, um Ökosystemkarten zu erfüllen. Dazu musst du aber zuerst die Biome erzeugen. Um die unten abgebildete Karte zu erfüllen, musst du zum Beispiel 3 verbrauchen. Das Interessante an Arborea ist, dass die Biome, die du in deinem Zug erzeugst, in einem gemeinsamen Reservoir gesammelt werden. Wenn du sie also in deinem Zug nicht verbrauchst, können sie **von anderen** verbraucht werden. Dafür erhältst du für erzeugte, aber nicht verbrauchte Biome RP!

WIE MAN GEWINNT

Es gewinnt, wer am Ende der Partie die meisten Regenerationspunkte (RP) hat. RP erhältst du auf verschiedene Weise:

- **Biome erzeugen** und unverbraucht im gemeinsamen Reservoir liegen lassen *(siehe S. 10)*;
- **Ökosystemkarten erfüllen**, indem du die geforderten Biome verbrauchst (siehe S. 10);
- erfüllte Ökosystemkarten in dein **Ökosystem** einbauen, um es zu vergrößern und so Platz für **Wesen** zu schaffen, die du zu dir **einlädst** *(siehe S. 9, 10)*;
- auf die **Jahreszeitenwertung** bei Spielende hin spielen *(siehe S. 12)*.

ENDE DES SPIELS

Wenn die Sonne auf das letzte Feld der Sonnenleiste (A) rückt, wird das Spielende eingeläutet. Nach dem Zug, in dem das passiert ist, machen **alle** noch jeweils **2 normale Züge**. Dann folgt die Endwertung *(siehe S. 12)*.

Die Sonne rückt vor, wenn Wesen angelockt und ins Hinterland gestellt werden (siehe S. 11).

ZENTRALER AUFBAU

1. Legt den **Spielplan** auf den Tisch.

2. Legt **je 2 Wanderleistenstücke** in zufälliger Verteilung auf die 4 Leistenbereiche, und zwar möglichst weit an den Spielplanrand.
   - Leistenstücke mit Jahreszeitsymbolen legt ihr dabei so aus, dass das Feld ohne Symbol (A) zur Spielplanmitte zeigt.

Legt die 5 Start-Ökosystemkarten zunächst beiseite.
Bei ihnen sind Vorder- und Rückseite gleich.

3. Sortiert die übrigen **Ökosystemkarten** nach der Farbe ihrer Rückseite.
   - Mischt die Stapel dann getrennt und legt sie mit der Rückseite nach oben neben den Spielplan.

Legt sie am besten wie hier gezeigt von links nach rechts in aufsteigender Reihenfolge (nach Symbolanzahl) aus: erst rot (J), dann gelb, dann türkis, dann lila.

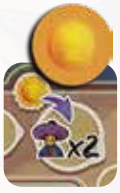
4. Legt zufällig **je 1 Bonusplättchen** auf das oberste Feld der Spalten im **Hinterland** (links oben auf dem Spielplan).
Legt die übrigen Bonusplättchen zurück in die Schachtel.

5. Stellt alle **Wesen** neben den Spielplan.

6. Legt jeweils beide Hälften der **Biom-Anzeiger** auf Feld 0 der passenden Leiste im Biomreservoir.

7. Legt zufällig **je 1 Jahreszeitplättchen** oben auf die Jahreszeitleisten. *Legt die übrigen Jahreszeitplättchen zurück in die Schachtel.*

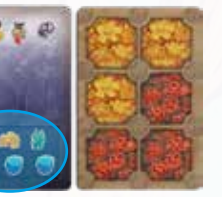
8. Legt **1 Sonne** auf das Feld der Sonnenleiste, das eurer Gruppengrößeentspricht.
Z. B. im Spiel zu zweit auf dieses Feld.



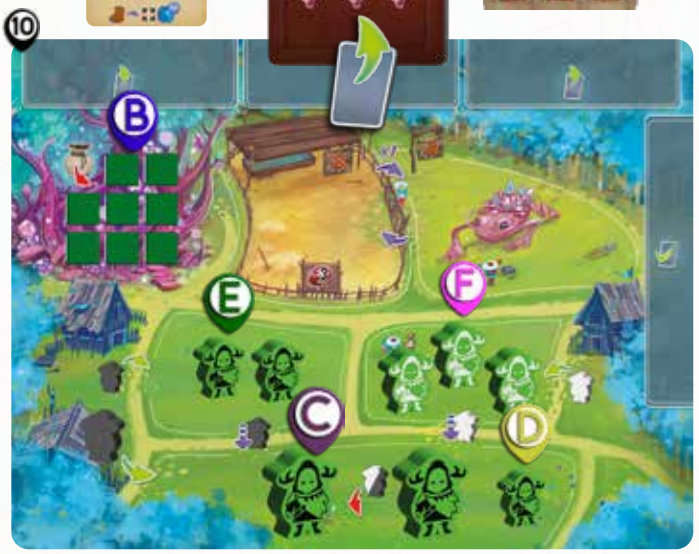
9. Legt die beiden anderen Sonnen auf das große Sonnensymbol am Ende der Sonnenleiste.

Das Hinterland (4) *ist der Bereich links oben auf dem Spielplan, auf den* **während** *des Spiels Wesen gestellt werden. Zu Beginn des Spiels stehen die Wesen neben dem Spielplan auf dem Tisch.*

PERSÖNLICHER AUFBAU



(10) Jeder von euch nimmt sich ein Dorf, eine Wertungsübersicht und sämtliches Material einer Farbe.



(B) **8 Holzwürfel** kommen auf die acht Felder des Geschenkebaums.

(C) **2 Dorfälteste** kommen auf den Dorfplatz (ganz unten im Dorf).

(D) **1 Jungspund** kommt auch auf den Dorfplatz.

> *Im Spiel zu zweit kommt statt des Jungspunds ein Kundschafter auf den Dorfplatz.*

(E) **2 Jungspunde** kommen ins Jungspund-Lager (links im Dorf).

(F) **3 Kundschafter** kommen ins Kundschafter-Lager (rechts im Dorf).

(G) Zum Schluss erhält jeder von euch eine zufällige **Start-Ökosystemkarte** und legt sie neben sein Dorf.

Alle übrigen Start-Ökosystemkarten kommen zurück in die Schachtel.

> ***Wählt zufällig jemanden, der den ersten Zug macht. Ihr spielt im Uhrzeigersinn nacheinander.***

(H) Zieht jetzt in Zugreihenfolge **je 1 rote Ökosystemkarte** (mit 3 Biomsymbolen auf der Rückseite) vom Stapel und legt sie verdeckt auf einen der 3 Kartenplätze (mit diesem Symbol) oben an eurem Dorf.

(11) Legt in Zugreihenfolge eine eurer Holzscheiben als **Energiemarker** wie folgt auf die Energieleiste:
1. in Zugreihenfolge: auf das Feld **0**;
2. in Zugreihenfolge: auf das Feld **2**;
3. in Zugreihenfolge: auf das Feld **4** usw.

> ***Die kleinen Figurensymbole sind nur zur Erinnerung, wohin beim Aufbau die Energiemarker kommen. Während des Spiels haben sie keine Bedeutung.***

(12) Legt je 1 eurer Holzwürfel als **Jahreszeitensteine** ganz unten auf die vier Jahreszeitleisten.

(13) Legt je 1 eurer Holzscheiben als RP-Marker auf das Feld 0 und auf das Feld 00 der RP-Leiste.

> ***Für den nächsten Aufbauschritt solltet ihr schon etwas mehr über das Spiel wissen. In eurer ersten Partie könnt ihr den folgenden Schritt überspringen und erst dann ausführen, wenn ihr die Regeln fertig erklärt habt (zumindest, wie die Wanderleisten funktionieren, siehe S. 6, 8).***

(14) Stellt in **umgekehrter Zugreihenfolge** je **1 beliebigen Dörfling** vom **Dorfplatz** auf eine beliebige **Wanderleiste**. Nach **jedem** platzierten Dörfling schiebt ihr die entsprechende Wanderleiste **sofort** 1 Feld weiter.

- Ein Spieler kann seinen Dörfling auf dieselbe Wanderleiste stellen wie ein anderer. Dörflinge können wie üblich nach jeder Bewegung ihrer Wanderleiste abspringen (siehe S. 6).

> ***Wichtig: Zu diesem Zeitpunkt ignoriert ihr Jahreszeitsymbole (siehe S. 6) ausnahmsweise. Beim Spielaufbau schreitet also noch niemand auf den Jahreszeitleisten voran.***

SCHRITT 1 DEINES ZUGES: WANDERSCHAFT

Du **musst**: ***1 Dörfling auf eine Wanderleiste stellen*** **oder** ***1 Wanderleiste weiterschieben.***

Zusätzlich kannst du Energie ausgeben *(je nach Spielerzahl)*, um einmal zusätzlich eine dieser beiden Aktionen auszuführen.
Spielt ihr zu zweit, gibst du 2 Energie aus;
seid ihr 3, 4 oder 5, gibst du 3 Energie aus.

Wenn du ein zweites Mal die Aktion „Wanderleiste weiterschieben" ausführst, kannst du dieselbe oder eine andere Wanderleiste weiterschieben.

1 Dörfling auf eine Wanderleiste stellen:

Stelle 1 Dörfling von deinem **Dorfplatz** auf das Feld einer beliebigen Wanderleiste, das am Symbol **Dörfling einsetzen** Ⓐ liegt. Steht auf diesem Feld schon ein Dörfling, kannst du deinen nicht auf diese Leiste stellen *(auf jedem Wanderleistenfeld darf immer nur 1 Dörfling stehen).*

***Dein Dorfplatz**: Du kannst nur Dörflinge von hier (großes Feld unten in deinem Dorf) auf Wanderleisten stellen.*

Stellst du deinen Dörfling auf ein Feld mit einem **Jahreszeitsymbol** Ⓑ, schiebst du deinen Jahreszeitenstein auf der farblich passenden Jahreszeitleiste 1 Feld hoch.

Ist dein Jahreszeitenstein auf dieser Leiste schon oben angekommen, verfällt der Effekt.

Beispiel: Grün stellt einen Dörfling auf dieses Feld Ⓑ und schiebt ihren Jahreszeitenstein Ⓒ auf der passenden Leiste 1 Feld hoch.

1 Wanderleiste weiterschieben:

Schiebe **1 beliebige Wanderleiste 1 Feld weiter** Richtung Spielplanmitte. Dörflinge darauf werden einfach mitgeschoben. *Zur Erinnerung: Jede Wanderleiste besteht aus 2 Leistenstücken, die aber zusammen als eine Leiste behandelt werden.*

Nach jeder Bewegung einer Wanderleiste können **alle** Spieler **beliebig viele** *(auch 0)* ihrer Dörflinge von dieser Leiste auf das Startfeld eines Pfades abspringen lassen. Dabei darf der Dörfling zuerst abspringen, der am weitesten vorne steht, dann der zweitvorderste usw.

- Ein Dörfling darf auf eines der Startfelder abspringen, das direkt an seinem Leistenfeld liegt, oder auf eins, an dem er schon vorbeigezogen ist.
- Ein Dörfling darf beliebig auf ein Startfeld über oder unter der Leiste abspringen.
- Es können beliebig viele Dörflinge (aller Farben) auf demselben Startfeld stehen.
- Abgesprungene Dörflinge tun erst mal nichts. Sie warten auf dem Startfeld ihres Pfades, bis sie in Schritt 2 eines Zuges aktiviert werden (siehe S. 7).
- Dörflinge dürfen jedes Mal abspringen, nachdem ihre Wanderleiste bewegt wird, egal, aus welchem Grund (auch während des Aufbaus und in Schritt 4 eines Zuges).
- Werden mehrere Wanderleisten gleichzeitig bewegt, werden sie einzeln von links oben nach rechts unten abgehandelt. *Sollte euch das zu lange dauern, könnt ihr die Wanderleisten und das Abspringen auch gleichzeitig abhandeln.*

Beispiel: Der lila Dörfling steht hier Ⓐ, als seine Wanderleiste 1 Feld weitergeschoben wird Ⓑ.

Lila kann den Dörfling jetzt auf eins der mit Ⓒ markierten Startfelder abspringen lassen, oder ihn auf der Wanderleiste stehenlassen.

Wird eine Wanderleiste ein 4. Mal weitergeschoben, wird das Anbausymbol sichtbar. Nehmt dann das vordere Leistenstück und baut es auf den 4 jetzt frei gewordenen Feldern wieder hinten an die Leiste an. Muss die Leiste dann noch weiter geschoben werden, kann sie das jetzt. Zur Erinnerung: Leistenstücke mit Jahreszeitsymbolen baust du dabei immer so an, dass das Feld ohne Symbol zur Spielplanmitte zeigt.

Dörflinge auf wieder angebauten Leistenstücken: *Soll ein Leistenstück wieder hinten angebaut werden, müssen alle Dörflinge, die noch darauf stehen,* ***sofort*** *abspringen. Sie können auf ein beliebiges Startfeld abspringen, da sie schon mindestens bis zum vordersten gewandert sind.*

Beispiel: Das Anbausymbol Ⓘ wurde bei einer Leistenbewegung freigelegt.

Das vordere Leistenstück Ⓘ wird hinten angebaut und das Anbausymbol Ⓘ wieder verdeckt.

SCHRITT 2 DEINES ZUGES: DÖRFLINGE AKTIVIEREN

Aktivieren kannst du nur Dörflinge, die an einem Pfad (auf dem -Symbol) stehen. Du darfst **bis zu 2** Dörflinge **kostenlos aktivieren**. Zusätzlich kannst du 2 Energie ausgeben, um einen dritten zu aktivieren *(du kannst sie in beliebiger Reihenfolge aktivieren)*. Wenn du einen Dörfling aktivierst, läuft er seinen Pfad entlang bis zum -Symbol, wobei du **alle Symbole** aktivierst, auf oder über die er dabei läuft, und zwar in der Reihenfolge, in der er sie erreicht.

Alle Symbole werden auf S. 10 und 11 erklärt.

Beispiel: Blau aktiviert ihren Dörfling A, der daraufhin alle 5 hier nummerierten Symbole nacheinander aktiviert.

Am Ende jedes Pfades steht das Symbol „Dörfling zurückholen". Es soll dich daran erinnern, dass du den Dörfling wieder in dein Dorf stellst, nachdem er alle Symbole seines Pfades aktiviert hat. Die unterschiedlichen Dörflinge kehren an verschiedene Stellen des Dorfes zurück (siehe rechts).

Jungspunde *und* **Kundschafter** *kehren in ihr jeweiliges* ***Lager zurück.*** *Um sie wieder auf Wanderschaft zu schicken, musst du sie erst wieder motivieren.*

Dorfälteste *(große Figur)* ***kehren auf den Dorfplatz zurück.***

Dorfälteste wissen um die Wichtigkeit der Wanderschaft und müssen nicht jedes Mal wieder motiviert werden!

SCHRITT 3 DEINES ZUGES: 1 ÖKOSYSTEMKARTE ERFÜLLEN

Du kannst **1** der Ökosystemkarten, die an deinem Dorf liegen, in dein bestehendes Ökosystem einbauen, nachdem du die darauf **abgebildeten Biome verbraucht** hast ①. Verbrauchen kannst du nur Biome, die gerade im Biomreservoir verfügbar sind. Biome werden erzeugt, wenn Dörflinge aktiviert werden *(siehe Schritt 2 und S. 10)*.

- Ein **Biom verbrauchst du**, indem du die obere Hälfte des Biom-Anzeigers 1 Feld runterschiebst ② ③. Wenn die obere Hälfte bei dieser Bewegung die untere Hälfte trifft, schiebst du sie einfach mit, bis du die obere Hälfte so viele Felder geschoben hast, wie du Biome verbraucht hast.

Die Habitate auf der Vorderseite einer Ökosystemkarte passen farblich immer zu den geforderten Biomen auf der Rückseite. Beispiel: Eine Karte, die 2 Bäume und 1 Pilz erfordert, hat 2 Baum- und 1 Pilzhabitat auf der Vorderseite. Alle anderen Habitate sind Felsen (siehe rechts).

Wasser ist ein sehr flexibles Biom: Du kannst es anstelle jedes anderen Bioms verbrauchen. Allerdings nur, wenn das Biom, das ersetzt werden soll, gerade bei 0 ist.

- Nachdem du alle geforderten Biome verbraucht hast, **erhältst du alle Belohnungen**, die oben auf der Rückseite der Ökosystemkarte abgebildet sind ④. Dann legst du die Karte offen rechts neben dein Dorf .

① *Beispiel: Für diese Karte musst du 2 und 1 verbrauchen.*

② *Du schiebst die obere Hälfte von A 2 Felder runter. Mit der ersten Bewegung bringst du die beiden Hälften zusammen, mit der zweiten Bewegung schiebst du beide Hälften auf die Position C.*

③ *Du schiebst die obere Hälfte von B 1 Feld runter. Sie lag schon an ihrer unteren Hälfte, also schiebst du die untere Hälfte mit bis auf Position D.*

④ *E Du erhältst die Belohnungen oben auf der Karte. Hier erhältst du 3 Energie.*

Lege die erfüllte Karte offen (mit den Habitaten nach oben) rechts neben dein Dorf (neben das grüne Häkchen). Du baust die Karte nach deinem Zug in dein Ökosystem ein, jetzt noch nicht.

SCHRITT 4 DEINES ZUGES: BIOMRESERVOIR AUFRÄUMEN UND WANDERLEISTEN WEITERSCHIEBEN

Biomreservoir aufräumen

In deinem Zug hast du unter Umständen Biome erzeugt, die du nicht verbraucht hast. Das erkennst du daran, dass die obere Hälfte dieser Biom-Anzeiger nicht direkt an ihrer unteren Hälfte liegt. In diesem Schritt schiebst du bei jedem Biom die untere Hälfte so weit hoch, bis sie ihre obere Hälfte berührt. Bevor du das tust, **erhältst du alle RP, die zwischen den beiden Hälften zu sehen** sind. Diese Biome können jetzt von anderen Spielern verbraucht werden.

Hier stehst du vor einer interessanten Entscheidung: Verbrauchst du Biome lieber selbst, um Ökosytemkarten zu erfüllen, oder überlässt du die Biome anderen und streichst dafür RP ein? Du kannst auch darauf spekulieren, dass deine Mitspieler die Biome nicht (komplett) verbrauchen; dann kannst du jetzt die RP einstreichen und die Biome in deinem nächsten Zug verbrauchen.

In diesem Beispiel erhältst du 10 RP (3+2+5).

So sieht das Biomreservoir nach dem Aufräumen aus.

Wanderleisten weiterschieben

Dies ist der letzte Schritt deines Zuges. Schiebe **alle** Wanderleisten, auf denen mindestens einer **deiner Dörflinge** steht, wie folgt weiter: Pro eigenem **Dorfältesten** oder **Jungspund** schiebst du die Leiste 1 Feld weiter. Pro eigenem **Kundschafter** schiebst du die Leiste 2 Felder weiter.

Die Dorfältesten sind zwar erfahren, aber nicht mehr so schnell. ***Für das Weiterschieben der Wanderleisten gelten hier dieselben Regeln wie in Schritt 1 deines Zuges (siehe S. 6): beide Leistenstücke schieben und (nach der kompletten Bewegung) evtl. abspringen.***

Kundschafter: *schiebt 2 Felder*

Dorfältester: *schiebt 1 Feld*

Jungspund: *schiebt 1 Feld*

Beispiel: Grün beendet ihren Zug und schiebt diese Leiste 2 Felder weiter (Kundschafter) . . .

. . . und auch diese Leiste 2 Felder (1 Jungspund + 1 Dorfältester).

ZUSAMMENFASSUNG

Ihr seid reihum im Uhrzeigersinn am Zug, der Startspieler zuerst. Jeder Zug besteht aus diesen 4 Schritten:

1) ODER

Du **musst** entweder: ***1 Dörfling auf eine Wanderleiste stellen*** **oder** ***1 Wanderleiste weiterschieben***.

Zusätzlich kannst du einmal Energie ausgeben *(je nach Spielerzahl 2 od. 3)*, um einmal zusätzlich eine dieser beiden Aktionen auszuführen *(siehe S. 6)*.

2)

Dörflinge aktivieren. Du **kannst bis zu 2** Dörflinge kostenlos aktivieren (einen dritten, wenn du 2 Energie ausgibst) *(siehe S. 7)*.

3)

1 Ökosystemkarte erfüllen. Du **kannst 1** Ökosystemkarte erfüllen, indem du die geforderten Biome verbrauchst *(siehe S. 7)*.

4)

Du **musst** das ***Biomreservoir aufräumen*** und ***Wanderleisten weiterschieben*** *(siehe S. 8)*.

Nach deinem Zug baust du ggf. eine erfüllte Ökosystemkarte in dein Ökosystem ein und wilderst ggf. Wesen aus.

NACH DEINEM ZUG: ÖKOSYSTEM ERWEITERN & WESEN AUSWILDERN

Nach deinem Zug – wenn der nächste Spieler seinen Zug schon begonnen hat – musst du zunächst deine erfüllte Ökosystemkarte *(wenn eine neben deinem Dorf liegt)* in dein Ökosystem einbauen und anschließend alle Wesen von deiner Weide *(wenn dort welche sind)* auswildern *(d. h. in dein Ökosystem stellen)*.

Wesen in deinem Ökosystem können am Ende des Spiels eine Menge RP bringen, wenn du sie so stellst, dass sie sich wohlfühlen (siehe S. 12).

Ökosystem erweitern

Zu Beginn des Spiels besteht dein Ökosystem nur aus deiner Start-Ökosystemkarte.
Mit Ökosystemkarten, die du erfüllst, erweiterst du dein bestehendes Ökosystem, um mehr Platz für Wesen zu schaffen. Wenn du eine neue Karte in dein Ökosystem einbaust, musst du folgende Regeln beachten:

Habitate müssen bündig sein:
Jede Karte zeigt 6 Habitate. Die ganze Kante eines Habitats muss immer an die ganze Kante eines anderen Habitats grenzen (oder vollständig offen bleiben).

Neue Karten können (teilweise) auf alte gelegt werden:
Du kannst die neue Ökosystemkarte (teilweise) auf bestehende legen, die neue aber nicht unter eine bestehende schieben.

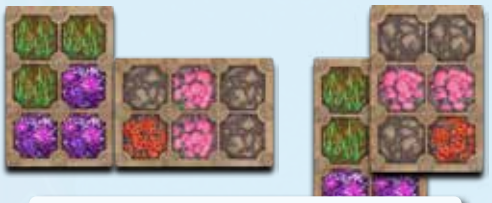
Drehen ist erlaubt:
Du kannst die neue Karte beliebig um 90° oder 180° drehen.

Keine Karte darf verschwinden:
Von jeder Ökosystemkarte muss immer mindestens 1 Habitat zu sehen sein.

Kein Wesen darf verschwinden:
Du darfst mit der neuen Karte den Standplatz eines Wesens nicht vollständig verdecken. es ist aber erlaubt, die neue Karte so einzubauen, dass der Standplatz teilweise verdeckt wird, das Wesen also jetzt an einem oder zwei Habitaten der neuen Karte steht.

Einmal gelegte Karten dürfen nicht verschoben werden.

Klarstellung: Von Ökosystemkarten, die oben an deinem Dorf liegen, darfst du dir jederzeit die Vorderseite ansehen, um zu sehen, wie die Habitate angeordnet sind. Das darfst du aber erst, nachdem du dir die Karte genommen hast, nicht solange sie noch auf ihrem Stapel neben dem Spielplan liegt.



Beispiele für bündig liegende Habitate, gültige Ausrichtung und Überlappung von Karten.

So dürftest du den Standplatz eines Wesens z. B. teilweise verdecken.

Wesen auswildern

(Wesen kommen auf deine Weide, wenn du das Symbol aktivierst, siehe S. 10.)
Wesen **auf deiner Weide musst** du **auswildern** (in dein Ökosystem stellen) **oder in dein Gehege** stellen. Wenn du ein oder mehrere Wesen von deiner Weide auswilderst, **darfst** du zusätzlich **1** Wesen aus deinem **Gehege** auswildern. Für Wesen in deinem Ökosystem kannst du am Ende des Spiels RP bekommen (siehe S. 12).

Wenn du ein Wesen auswilderst, musst du es wie folgt in dein Ökosystem stellen:

Auf einen leeren Standplatz zwischen 4 Habitaten:
Die runden Felder zwischen jeweils 4 Habitaten sind Standplätze für Wesen. Jedes Wesen darf an beliebigen Typen von Habitaten stehen (RP ist es aber meist nur wert, wenn es an bestimmten steht).

Nicht direkt neben ein anderes Wesen:
Auf den 4 Standplätzen waagerecht und senkrecht neben einem Wesen darf kein weiteres Wesen stehen.

Wesen auf deiner Weide, die du nicht auswildern kannst oder willst, **musst** du in dein Gehege stellen.
Von hier aus kannst du sie in einem späteren Zug auswildern. Pro Wesen, das am Ende des Spiels noch in deinem Gehege ist, verlierst du 3 Energie.

Beispiel: Auf einen der beiden mit markierten Standplätze könntest du noch ein Wesen stellen. Der Standplatz ist zwar auch leer, aber direkt neben einem anderen Wesen. Hierher kannst du also kein Wesen stellen.

Klarstellung: Wesen, die einmal in deinem Ökosystem stehen, kannst du nicht mehr verschieben. Du kannst aber die Habitate, an denen sie stehen, ändern, indem du neue Ökosystemkarten einbaust (s. o.).

SYMBOLE AUF PFADEN UND BELOHNUNGEN

Auf diesen 2 Seiten werden alle Symbole erklärt, die Dörflinge auf Pfaden aktivieren können (siehe Schritt 2 auf S. 7) und/oder die es bei verschiedenen Belohnungen gibt.

Die meisten Landschaften sind auf ein bestimmtes Symbol spezialisiert, das dort 1-3 Mal aktiviert werden kann. In dieser Landschaft z. B. ist das Symbol häufig. Verschaffe dir zu Beginn des Spiels am besten einen Überblick, in welcher Landschaft es welche Symbole gibt.

Biom erzeugen:

Blumen, Gras, Wasser, Korallen, Bäume, Pilze

Du **musst** die **obere Hälfte** des entsprechenden Biom-Anzeigers 1 Feld hochschieben.
Liegt sie bereits auf der 8, ignorierst du dieses Symbol.

Biome brauchst du, um Ökosystemkarten zu erfüllen, die an deinem Dorf liegen.

1 Ökosystemkarte nehmen:

Du kannst **die oberste** Ökosystemkarte eines beliebigen Stapels nehmen und (ohne sie umzudrehen) auf einen **leeren** Kartenplatz oben an deinem Dorf legen. *An deinem Dorf dürfen höchstens 3 Ökosystemkarten liegen, und du darfst keine davon einfach abwerfen, um Platz für eine neue zu schaffen.*

Beispiel: Du nimmst die oberste rote Ökosystemkarte vom Stapel und legst sie auf einen leeren Platz an deinem Dorf.

Biom verwandeln:

Verringere das Biom links vom Pfeil um 1, um das Biom rechts vom Pfeil um 1 zu erhöhen.
In diesem Beispiel verringerst du Gras um 1 und erhöhst Wasser um 1.

Wesen einladen:

Wähle 1 Wesen aus dem Hinterland: Erhalte so viel Energie, wie rechts neben der Zeile des Wesens steht (1–3), und stelle das Wesen auf deine **Weide** C. Aus einer Spalte musst du immer das unterste Wesen nehmen.

Beispiel: Du lädst diesen Wandelkäfer A ein, erhältst 1 Energie B und stellst den Wandelkäfer auf deine Weide C.

Verfügbare Ökosystemkarten austauschen:

Du kannst die oberste Karte **aller 4 Stapel** nehmen und unter ihren jeweiligen Stapel schieben.
Das musst du entweder mit allen 4 Stapeln machen oder mit keinem.

Geschenk überreichen:

Wähle einen Eremiten. Hast du diesem Eremiten noch kein Geschenk überreicht, nimmst du 1 Geschenkwürfel von deinem Dorf und legst ihn auf das Feld 1.

Hast du schon einen Geschenkwürfel dort, schiebst du ihn stattdessen 1 Feld weiter.

Geschenkwürfel verschiedener Farben können übereinander auf demselben Feld liegen. Du kannst jedem Eremiten höchstens 3 Geschenke überreichen. Die Geschenkwürfel bleiben für den Rest des Spiels bei den Eremiten liegen.

Wenn neben dem Säckchensymbol ein quadratisches Symbol steht, das auf einen bestimmten Eremiten hinweist, **musst** du das Geschenk diesem Eremiten überreichen.

Geschenke liegen zu Beginn des Spiels auf dem Geschenkebaum in deinem Dorf. Dort stehen sie dir zur Verfügung, ohne dass du etwas dafür bezahlen musst.

Ein Wesen anlocken:

Wenn du eines dieser Symbole aktivierst:

1. schiebst du die Sonne 1 Feld weiter
(in Richtung des großen Sonnenfelds)

2. nimmst du das abgebildete Wesen aus dem Vorrat neben dem Spielplan und stellst es auf das oberste freie Feld seiner Spalte im Hinterland. Dahn erhältst du den Bonus, den du mit dem Wesen abdeckst.

Liegt auf dem Feld ein **Bonusplättchen**, erhältst du die Belohnung des Plättchens **statt** der des Feldes darunter. Lege das Bonusplättchen dann zurück in die Schachtel. *Die Bonusplättchen gelten also nur beim jeweils ersten Anlocken eines Wesens dieser Art.*

Durch das Weiterschieben der Sonne wird irgendwann das Ende des Spiels eingeläutet (siehe S. 12). Ist die Sonne schon auf ihrem letzten Feld, schiebst du sie nicht mehr weiter.

Beispiel: Du lockst einen Wandelkäfer an und schiebst die Sonne 1 Feld weiter. Du nimmst einen Wandelkäfer aus dem Vorrat neben dem Spielplan und stellst ihn auf das oberste freie Feld seiner Spalte im Hinterland. Dort liegt ein Bonusplättchen F. Bevor du den Wandelkäfer also dorthin stellst, erhältst du die darauf abgebildeten 6 Energie und legst das Bonusplättchen zurück in die Schachtel.

Wenn kein Wesen einer bestimmten Art mehr neben dem Spielplan steht oder dessen Spalte schon voll ist, stellst du kein Wesen ins Hinterland (und erhältst keine Belohnung). Die Sonne schiebst du in diesem Fall trotzdem weiter.

Dank des Eremiten:

Als Dank für deine Geschenke erhältst du Belohnungen von dem Eremiten, dessen quadratisches Symbol neben dem Säckchen steht. Dazu prüfst du **zuerst, auf welcher Zahl dein Geschenkwürfel** liegt. Dann erhältst du so viele **verschiedene Belohnungen** von diesem Eremiten. Hast du diesem Eremiten noch kein Geschenk überreicht, erhältst du auch keine Belohnung.

Die unterste Belohnung bei jedem Eremiten trägt dieses Symbol. Es bedeutet, dass du diese Belohnung nur wählen kannst, wenn ein **Jungspund** oder ein **Kundschafter** den Dank des Eremiten aktiviert hat. *Dorfälteste können diese Belohnung also nicht wählen.*

Beispiel: Grün aktiviert mit einem Dorfältesten den Dank dieses Eremiten. Sein Geschenkwürfel liegt auf der 2, er kann also 2 verschiedene Belohnungen wählen. Die unterste Belohnung kann er nicht wählen.

1 Dörfling auf eine Wanderleiste stellen:

Wenn du dieses Symbol aktivierst, darfst du den Effekt ignorieren. Alle Regeln zu Dörflingen auf Wanderleisten findest du auf S. 6.

Dörfling zurückholen:

Stelle diesen Dörfling zurück ins Dorf (Dorfältester auf den Dorfplatz, andere in ihr Lager).

Energie erhalten oder ausgeben:

Du erhältst die angegebene Energie bzw. gibst sie aus. Wenn du Energie erhältst, schiebst du deinen Energiemarker nach rechts, wenn du Energie ausgibst, schiebst du ihn nach links.

*Würde ein Effekt dich **unter -8** Energie bringen, kannst du den Effekt nicht aktivieren. Würde ein Effekt dich **über 8** Energie bringen, verfällt übrige Energie.*

Im extrem seltenen Fall, dass zu Beginn deines Zuges alle deine Dörflinge in der Wasserlandschaft stehen und du nicht die nötige Energie ausgeben kannst, um einen davon zu aktivieren, darfst du sofort kostenlos 1 Dorfältesten zurückholen.

Dörfling motivieren:

Schiebe den abgebildeten Dörfling von seinem Lager auf den Dorfplatz.
Ist in diesem Lager gerade kein Dörfling, ignorierst du den Effekt.

Der **Dorfplatz**: Nur von hier kannst du Dörflinge auf Wanderleisten stellen.

ENDE DES SPIELS

Wenn die Sonne auf das letzte Feld der Sonnenleiste Ⓐ rückt, wird das **Ende des Spiels eingeläutet**.

Wenn das Spielende in deinem Zug eingeläutet wird, spielst du deinen Zug wie üblich zu Ende und **nimmst dir dann die beiden gestapelten Sonnen** Ⓑ. Jetzt werden **noch 2 komplette Runden gespielt**, d. h. jeder von euch macht noch 2 normale Züge. Nach deinem nächsten Zug legst du eine der Sonnen zurück in die Schachtel, nach deinem übernächsten die zweite (ganz zum Schluss kannst du noch wie üblich eine erfüllte Karte einbauen und Wesen auswildern). **Danach folgt die Endwertung**.

Die Sonne rückt vor, wenn Wesen angelockt und ins Hinterland gestellt werden (siehe S. 11).

Die beiden auf Feld Ⓑ gestapelten Sonnen haben keinerlei Funktion, außer es euch leichter zu machen, nachzuhalten, wann die 2 letzten Runden zu Ende sind.

ENDWERTUNG

Führe die Endwertung in der hier gezeigten Reihenfolge von links nach rechts durch:

1. Pro Wesen in deinem Gehege verlierst du 3 Energie.
2. Je nach Position deines Energiemarkers erhältst oder verlierst du RP.
   Im Beispiel hier verliert Grün 10 RP, Gelb verliert 5 RP, und Rot erhält 5 RP.

3. Jahreszeitplättchen werden (von links nach rechts) gewertet *(siehe „Jahreszeiten werten" rechts)*.
4. Wesen im Ökosystem werden gewertet *(siehe „Wesen werten" unten)*.

Jahreszeiten werten

Jedes Jahreszeitplättchen zeigt eine Bedingung und die **Basis-RP**, die du erhältst, wenn du die Bedingung einmal erfüllst. Erfüllst du sie mehrmals, erhältst du mehrmals die Basis-RP: Das ist deine Basis-RP-Summe.

Deine Basis-RP-Summe multiplizierst du mit dem Wert auf dieser Jahreszeitleiste, den dein Marker erreicht hat. Das Ergebnis sind deine RP für diese Jahreszeit. Das gleiche machst du auch mit den anderen drei Jahreszeiten.

Wichtig: Die Basis-RP-Summe kann 8 nie übersteigen (hast du eine 3-RP-Bedingung also dreimal erfüllt, ist deine Basis-RP-Summe 8, nicht 9). Deine Jahreszeitensteine können höchstens auf 6 steigen. Pro Jahreszeit kannst du also höchstens 48 RP erhalten.

Wesen werten

Wesen in deinem Ökosystem bringen RP, wenn sie sich wohlfühlen, also wenn sie an den richtigen Habitaten stehen. Einige bringen zusätzlich RP, wenn in ihrer **Reihe und Spalte** bestimmte andere Wesen stehen.

Jeder **Bisamfrosch** bringt 3RP pro angrenzendem Baumhabitat.

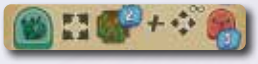
Jeder **Geweihte Wurm** bringt 3 RP pro angrenzendem Korallenhabitat.

Jeder **Wandelkäfer** bringt 2 RP pro unterschiedlichem angrenzenden Habitat (auch Felsen und Wasser).

Jeder **Schlaukauz** bringt 2 RP pro angrenzendem Pilzhabitat plus 1 RP pro 2 Geschenken (abgerundet), die du Eremiten überreicht hast.
Geschenkwürfel, die auf dem 1./2./3. Feld eines Eremiten liegen, gelten als 1/2/3 Geschenke.

Jedes Wesen, das an mindestens einem **Wasserhabitat** steht, bringt **doppelt** so viele RP wie üblich. Mehrere Wasserhabitate am selben Wesen bringen nicht mehr.

Jeder **Grausling** bringt 2 RP pro angrenzendem Blumenhabitat plus 3 RP pro **Bisamfrosch** in seiner **Reihe und Spalte**.



Jede **Schweifkatze** bringt 2 RP pro angrenzendem Grashabitat plus 3 RP pro **Geweihtem Wurm** in ihrer **Reihe und Spalte**.

Hinweis: Reihen und Spalten gehen in dieser Wertung nicht über Lücken zwischen Karten hinweg. Sie müssen komplett über Karten verlaufen, auch wenn es nur der Rand einer Karte ist.

Wenn ihr alle diese Wertungsschritte absolviert habt, ***gewinnt, wer die meisten RP hat***. Gleichstände werden in dieser Reihenfolge aufgelöst:

1. wer die meisten Wesen im Ökosystem hat;
2. wer die meiste Energie hat;
3. wer über alle Jahreszeitleisten hinweg die meisten Felder vorgerückt ist.

Herrscht jetzt immer noch Gleichstand, teilt ihr euch den Sieg und feiert die Tatsache, dass die Partie so spannend war.

BEISPIEL: WESEN WERTEN

1. Der Bisamfrosch (A) steht an 3 Baumhabitaten, bringt also 9 RP. Dieser Bisamfrosch (B) steht nur an 2 Baumhabitaten, würde also im Normalfall 6 RP bringen, da sie aber auch an einem Wasserhabitat steht, bringt sie doppelt so viele RP: 12.
2. Der Geweihte Wurm (C) steht neben 2 Korallenhabitaten und einem Wasserhabitat, bringt also 12 RP (3 pro Korallenhabitat, verdoppelt durch Wasser).
3. Der Grausling (D) bringt 2 RP durch das eine angrenzende Blumenhabitat plus 6 RP, da in seiner Reihe und Spalte insgesamt 2 Bisamfrösche (E) stehen (macht 8 RP). Da er auch noch an einem Wasserhabitat steht, bringt er 16 RP.
4. Dieser Wandelkäfer (F) steht an 4 verschiedenen Habitaten, bringt also 8 RP. Dieser Wandelkäfer (G) steht an nur 3 verschiedenen Habitaten, bringt also 6 RP.

Insgesamt bringen die Wesen in diesem Ökosystem 63 RP.

SOLO-MODUS

Zusätzliches Spielmaterial für den Solo-Modus

1 Dorf für Feronia (Rückseite eines normalen Dorfs)

12 Solo-Karten

Aufbau

Im Solo-Modus spielst du allein gegen Feronia. Du machst den ersten Zug der Partie *(Feronia den zweiten)*. Baue das Spiel wie für eine Partie zu zweit auf – mit den folgenden Ergänzungen:

1. Wähle einen Schwierigkeitsgrad:
- Wähle dazu einen Wert zwischen 2 *(sehr leicht)* und 7 *(sehr schwer).*
  Je nach gewähltem Wert erhält Feronia bei der Endwertung mehr oder weniger RP. Wenn du willst, kannst du auch einen noch höheren Wert wählen.

2. Lege für Feronia ein Dorf mit der Solo-Seite nach oben bereit.

3. Mische die Solo-Karten und lege sie als verdeckten Stapel neben Feronias Dorf.

4. Feronia nutzt das Material 3 übriger Farben.
Das Material der vierten übrigen Farbe lässt du in der Schachtel.

5. Stelle 5 Dorfälteste ihrer Farben auf Feronias Dorfplatz.
Den übrigen Dorfältesten legst du zurück in die Schachtel.

6. Stelle 1 ihrer Jungspunde auf die **Ökosystemleiste** auf Feronias Dorf.
Er kann eine beliebige ihrer Farben haben.

7. Lege (wie üblich) je einen RP-Marker für Feronia auf die Felder 0 und 00 der RP-Leiste. Stelle zusätzlich 1 ihrer **Kundschafter** auf das Feld 0 der **RP-Leiste**.
Er kann eine beliebige ihrer Farben haben.

8. Alles übrige Material von Feronias drei Farben legst du zurück in die Schachtel.
Feronia hat also weder Geschenkwürfel noch Kundschafter oder Jungspunde in ihrem Dorf (außer dem auf der Ökosystemleiste). Sie bekommt auch keinen Energiemarker, keine Start-Ökosystemkarte und keine Jahreszeitensteine.

9. Du ziehst wie üblich eine zufällige Start-Ökosystemkarte;
die anderen vier kommen zurück in die Schachtel.

10. Gib Feronia die **4 obersten Ökosystemkarten** (je 1 von jedem Stapel):
- Die rote Karte (3 Biome) legst du auf den linken Kartenplatz an ihrem Dorf .
- Die gelbe Karte (4 Biome) legst du auf ihren mittleren Kartenplatz .
- Die lila Karte (6 Biome) legst du auf ihren rechten Kartenplatz und die türkise Karte (5 Biome) nach oben versetzt darauf .

11. Ziehe zunächst eine **Solo-Karte vom Stapel**, stelle einen ihrer Dörflinge auf die Leiste, die dort mit 1 markiert ist (siehe nächste Seite). Schiebe diese Leiste dann 1 Feld weiter.

Danach stellst du deinen ersten Dörfling wie üblich auf eine Leiste.

Feronia hat außer ihrem normalen RP-Marker einen **Kundschafter auf der RP-Leiste**. Am Ende des Spiels multiplizierst du die Zahl des gewählten Schwierigkeitsgrads mit dem Wert des Feldes, das ihr Kundschafter auf der RP-Leiste erreicht hat. *Je weiter ihr Kundschafter läuft, desto mehr RP macht Feronia also insgesamt.*

Ablauf von Feronias Spielzügen

Feronias Züge laufen etwas anders ab als deine:

1. 1 Solo-Karte vom Stapel ziehen und offen auslegen
2. bis zu 2 Dörflinge auf Wanderleisten stellen
3. alle abgesprungenen Dörflinge aktiveren
4. 1 Ökosystemkarte erfüllen *(wenn möglich)*
5. Biomreservoir aufräumen und Wanderleisten weiterschieben

1. Solo-Karte ziehen

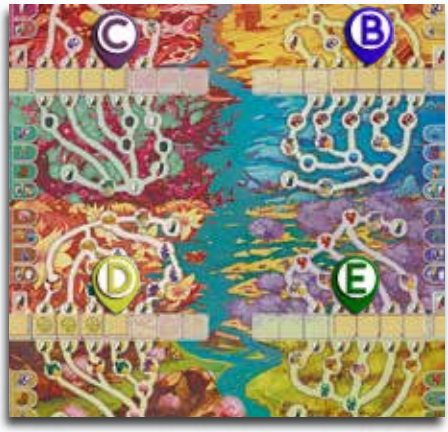
Feronia zieht die oberste Solo-Karte vom Stapel und legt sie offen neben ihr Dorf. Das ist jetzt die aktive Solo-Karte.

Anhand dieser Karte trifft Feronia ihre Entscheidungen, bis sie eine neue zieht. Ist der Stapel leer, wenn Feronia eine Solo-Karte ziehen müsste, mischst du zuerst alle abgeworfenen Solo-Karten und legst sie als neuen verdeckten Stapel bereit.

2. Dörflinge auf Wanderleisten stellen

Feronia stellt bis zu 2 ihrer Dörflinge *(von ihrem Dorfplatz)* auf 2 **verschiedene** Wanderleisten. Jede Solo-Karte zeigt ein Leistenstück (A) umgeben von den Zahlen 1 bis 4.

Hat Feronia nur noch 1 Dörfling auf ihrem Dorfplatz, stellt sie in diesem Schritt nur einen auf.



- Jede **Ecke** um das abgebildete Leistenstück steht dabei für eine der Wanderleisten auf dem Spielplan. *Die Ecke oben rechts (B) z. B. steht für die Wanderleiste, die zwischen der Sand- und der Wasserlandschaft verläuft.*
- Die **Zahlen** in den Ecken geben die **Reihenfolge** an. Feronia versucht immer, ihren ersten Dörfling auf die Leiste mit der 1 (C) zu stellen, den zweiten auf die mit der 2 (D).

Sind auf dem abgebildeten Leistenstück Jahreszeitsymbole (A), stellt Feronia ihre Dörflinge nach Möglichkeit auf Leisten, bei denen gerade ein Feld mit Jahreszeitsymbol neben dem Symbol **Dörfling einsetzen** liegt (auch hier in der Priorität 1–4). Findest du für einen oder beide ihrer Dörflinge kein solches Feld mit Jahreszeitsymbol, stellst du den/die Dörfling(e) wie üblich auf die Leiste(n) mit der 1 (und der 2).

Jedes Mal, wenn Feronia einen Dörfling **auf ein Jahreszeitsymbol** stellt, bewegt sich ihr Kundschafter auf der RP-Leiste 1 Feld weiter.

Beispiel: Auf Feronias Dorfplatz stehen 2 Dörflinge. Auf der aktiven Solo-Karte sind Jahreszeitsymbole abgebildet (A), also versucht sie ihre Dörflinge auf Leisten mit Jahreszeitsymbolen zu stellen. Nur die Wanderleiste mit der 2 hat ein Jahreszeitsymbol neben dem Symbol „Dörfling einsetzen". Also stellt sie ihren ersten Dörfling auf die Leiste (D); und folglich bewegt sich ihr Kunderschafter auf der RP-Leiste 1 Feld weiter. Sie hat noch einen zweiten Dörfling auf dem Dorfplatz, aber keine weitere Leiste hat Jahreszeitsymbole. Also stellt sie ihren zweiten Dörfling auf die Leiste mit der 1 (C).

Feronia aktiviert nur Symbole und erhält Belohnungen von **Leisten**, **Pfaden** und dem **Biomreservoir**.

Anders ausgedrückt: Sie erhält nie Belohnungen von Eremiten, von erfüllten Ökosystemkarten oder durchs Anlocken eines Wesens.

Feronia nutzt keine Energie, sie **ignoriert Energiekosten bzw. -verluste** also einfach. *Ihre Dörflinge können z. B. Pfade in der Wasserlandschaft entlang gehen, ohne Energie auszugeben.*

3. Abgesprungene Dörflinge aktivieren

Dabei gehst du die vier Leisten in der Reihenfolge der aktiven Solo-Karte durch: zuerst alle Dörflinge in Landschaften mit der 1 *(in beliebiger Reihenfolge)*, dann alle Dörflinge in Landschaften mit der 2 usw.

Feronias Dörflinge aktivieren wie üblich alle Symbole entlang ihres jeweiligen Pfades.

Biomsymbole haben den üblichen Effekt. *Obere Hälfte des entsprechenden Biom-Anzeigers 1 Feld hoch schieben.*

Die folgenden Symbole haben bei Feronia einen etwas anderen Effekt:

Ein Wesen anlocken:
Feronia schiebt wie üblich die Sonne 1 Feld weiter und stellt ein Wesen ins Hinterland, wirft aber das Bonusplättchen wirkungslos ab, falls sie das erste Wesen einer Art anlockt. *Zur Erinnerung: Feronia erhält keine Belohnung fürs Anlocken eines Wesens.*

Wesen einladen:
Feronia nimmt (wenn möglich) eines der Wesen auf der aktiven Solo-Karte (F) vom **Hinterland** und stellt es auf ihre Weide.

- Gibt es **kein abgebildetes Wesen im Hinterland**, nimmt sie das nächste Wesen aus einer Spalte in Pfeilrichtung (gibt es in der Richtung keins, suchst du von der anderen Seite des Hinterlands in Pfeilrichtung weiter).
- Aktiviert derselbe Dörfling **2 Symbole „Wesen einladen"** lädt sie als zweites Wesen eines einer anderen Art ein *(falls möglich)*, wobei sie auch hier das nächste Wesen in Pfeilrichtung wählt.
- Wenn Feronia ein Wesen einladen müsste, aber **kein Wesen mehr im Hinterland** steht, bewegt sich ihr Kundschafter pro Wesen, das sie deshalb nicht einladen kann, 1 Feld auf der RP-Leiste weiter.

Wesen bleiben bis zur Endwertung auf Feronias Weide. Vergiss nicht, dass Feronia keine Belohnung fürs Einladen von Wesen erhält. Auch sie muss immer das jeweils unterste Wesen einer Spalte einladen.

1 Ökosystemkarte nehmen:
Wenn sich Feronia eine Ökosystemkarte nimmt, zieht sie die oberste von dem Stapel, der auf der aktiven Solo-Karte mit 1 markiert ist. Aktiviert derselbe Dörfling ein **zweites Symbol „Ökosystemkarte nehmen“**, zieht sie als zweite Karte die oberste von dem Stapel, der auf der aktiven Solo-Karte mit 2 markiert ist.

Müsste Feronia eine Karte von einem leeren Stapel nehmen, zieht sie vom Stapel mit der nächsthöheren Zahl. Ist auch der leer, zieht sie vom nächsten Stapel ohne Zahl links neben der angegebenen Zahl; gibt es dort keinen Stapel, geht sie von rechts nach links durch die Stapel und zieht vom nächsten Stapel ohne Zahl. Ist auch der leer, zieht sie vom anderen Stapel ohne Zahl. Sind alle Stapel leer, überspringt sie diesen Schritt.

- Feronia **legt jede neue Ökosystemkarte sofort** auf den **ersten leeren Kartenplatz** (von links nach rechts) an ihrem Dorf.
- **Sind der linke und der mittlere Kartenplatz belegt**, legt sie die neue Karte leicht nach oben versetzt auf den rechten Kartenplatz (auf dem beliebig viele Karten liegen können).

Energie erhalten, Geschenk überreichen, Dörfling auf eine Wanderleiste stellen, Dörfling motivieren:

Statt eines dieser Symbole wie üblich zu aktivieren, bewegt sich Feronias Kundschafter auf der RP-Leiste 1 Feld weiter. *Diese „Ersatzhandlung“ ist auf Feronias Dorf noch mal symbolisch dargestellt (siehe links).*

Dank eines Eremiten:
Dieses Symbol ignoriert Feronia immer *(denn sie überreicht keine Geschenke)*.

4. Ökosystemkarte erfüllen

Feronia versucht, **1** Ökosystemkarte zu erfüllen.

Feronia muss wie üblich Biome verbrauchen, um Ökosystemkarten zu erfüllen. Als erstes versucht sie, die Karte auf ihrem linken Kartenplatz zu erfüllen; kann sie das nicht (oder liegt dort keine), die auf dem mittleren Platz; kann sie auch das nicht (oder liegt auch dort keine), versucht sie die **oberste** *Karte auf ihrem rechten Kartenplatz zu erfüllen.*

Kann Feronia keine der drei Ökosystemkarten erfüllen, bewegt sich ihr Jungspund auf der Ökosystemleiste (siehe rechts) 1 Feld hoch.

- Jedes Wassersymbol, das der Jungspund erreicht oder überschritten hat, stellt ein Wasser dar, das Feronia in Zukunft nutzen kann, um Ökosystemkarten zu erfüllen.
- Feronia nutzt das Wasser von der Ökosystemleiste **nur, wenn nötig** *(sie verbraucht, wenn möglich, immer zuerst Biome – auch Wasser – aus dem Reservoir)*.
- **Nutzt Feronia mind. 1 Wasser von der Ökosystemleiste**, bewegt sich ihr Jungspund **2 Felder nach unten** *(egal, wie viel Wasser sie für die Erfüllung dieser Karte genutzt hat)*.

Wenn Feronia eine Ökosystemkarte erfüllt:

- dreht sie die erfüllte Karte auf die Vorderseite und legt sie rechts neben ihr Dorf (dort entsteht ein Stapel mit ihren erfüllten Karten);
- füllt sie (wenn möglich) den leeren Kartenplatz *(die mittlere Karte kommt ggf. auf den linken Kartenplatz, und die oberste vom rechten Kartenplatz kommt auf den mittleren)*.

Zur Erinnerung: Feronia erhält nie Belohnungen von erfüllten Ökosystemkarten.

Beispiel: Für eine Ökosystemkarte braucht Feronia 1 Baum, 2 Blumen, 1 Pilz und 1 Gras. Bäume und Blumen gibt es genug im Biomreservoir, Pilze und Gras nicht, aber 1 Wasser, was Feronia statt des Pilzes verbraucht. Jetzt braucht sie noch 1 Gras; also nutzt sie 1 Wasser von ihrer Ökosystemleiste. Deshalb bewegt sich ihr Jungspund auf der Leiste 2 Felder runter (es sind immer 2 Felder, egal wie viel Wasser Feronia nutzt).

5. Biomreservoir aufräumen und Wanderleisten weiterschieben

Feronia räumt das Biomreservoir wie üblich auf und erhält RP für in ihrem Zug erzeugte, aber nicht verbrauchte Biome. Auch die Wanderleisten schiebt sie wie üblich, je nach Anzahl ihrer Dörflinge darauf, weiter.

Da Feronia nur Dorfälteste auf Wanderschaft schickt, schiebt sie die Leisten immer 1 Feld pro eigenem Dörfling weiter.

Jedes Mal, nachdem eine Leiste weitergeschoben wurde *(auch in deinem Zug)*, springen Feronias Dörflinge nach folgenden Regeln ab:

Wann springen Feronias Dörflinge ab?

- Wenn einer von Feronias Dörflingen bereits **4 Felder oder mehr** weitergeschoben wurde, springt er auf den Pfad neben seinem Feld ab (bzw. auf den letzten Pfad, falls er dort schon darüber hinaus geschoben wurde).
- Stehen auf einer Leiste 2 von Feronias Dörflingen, springt der vordere von ihnen nach einer Bewegung auf einen Pfad neben ihm ab.

Wohin springen Feronias Dörflinge ab?
Von ihrer Wanderleiste springen Feronias Dörflinge in die Richtung ab *(in die Landschaft ober- oder unterhalb der Leiste)*, in die der Pfeil auf der aktiven Solo-Karte zeigt.

- **Steht bereits einer von Feronias Dörflingen in dieser Landschaft**, springt der Dörfling in die andere Richtung ab.

Feronias Endwertung

Das Spiel endet wie üblich, nachdem die Sonne das letzte Feld erreicht hat und ihr beide noch zwei letzte Züge gemacht habt.

Deine Endwertung läuft wie üblich ab, Feronias funktioniert anders. Während des Spiels hat Feronia genau wie du RP durch erzeugte, aber nicht verbrauchte Biome erhalten.

Bei der Endwertung kommt für sie jetzt noch Folgendes hinzu. Ihr Kundschafter auf der RP-Leiste bewegt sich jeweils 1 Feld vor:

- für jedes Wesen auf ihrer Weide,
- für jede erfüllte Ökosystemkarte neben ihrem Dorf,
- für jeweils 2 Karten *(abgerundet)* auf dem rechten Kartenplatz an ihrem Dorf,
- für jeden ihrer Dörflinge, der noch auf dem Startfeld eines Pfades steht.

Jetzt erhält Feronia noch ihre letzten RP, und zwar: die Anzahl an Feldern, die ihr Kundschafter vorgerückt ist, multipliziert mit dem am Anfang der Partie gewählten Schwierigkeitsgrad.

Wenn du mehr RP hast als Feronia, hast du gewonnen. Andernfalls hast du verloren.

Beispiel: Feronia hat während der Partie 30 RP durch erzeugte Biome gesammelt. Ihr Kundschafter ist auf Feld 20 vorgerückt. Du hast dich am Anfang für einen Schwierigkeitsgrad von 5 entschieden: Feronia erhält jetzt also 5x20=100 RP für ihren Kundschafter. Macht insgesamt 130 RP.

NOCH MEHR NATURGEISTER!

Du kannst gar nicht genug davon kriegen, die Natur und ihre Geister in Harmonie miteinander leben zu lassen? Möchtest du eine farbenfrohe Welt entstehen lassen, in der die Naturgeister sichtbar sind?

Dann teste Sagani – ein taktisches Plättchenlegespiel von Uwe Rosenberg für 2 bis 4 Spieler.

Sagani kannst du online spielen:
www.boardgamearena.com

MITWIRKENDE (DEUTSCHE AUSGABE)

Übersetzung: **Stephan Rothschuh**
Korrektorat : **Heke Chmiel, Christoph Schmidt** und **Thorsten Stolle**
Satz: **Stephan Rothschuh** und **Christian Schaarschmidt**

Deutsche Version ©2023
Skellig Games GmbH
Parkweg 6
35452 Heuchelheim

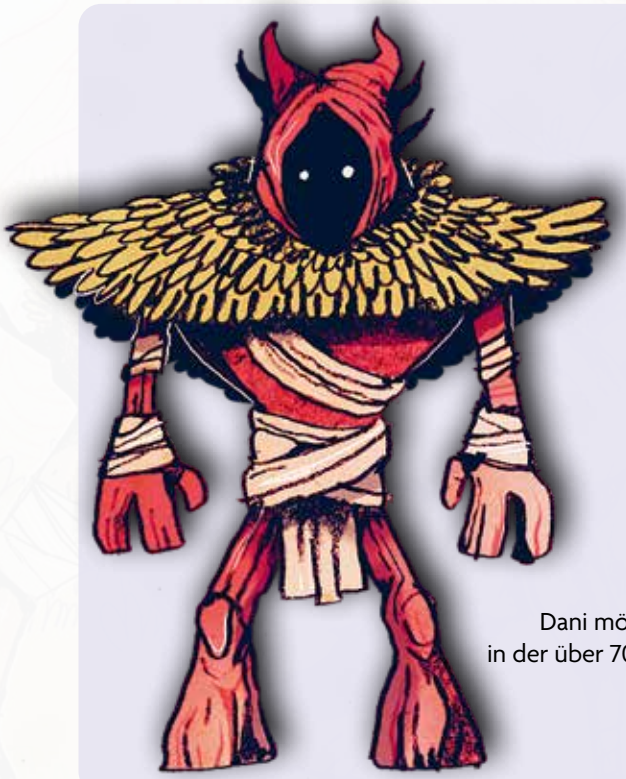
Dank geht raus an alle Mitarbeiter und Helfer von Skellig Games für eure tolle Unterstützung!

Euch und allen wünschen wir viel Spaß beim Spielen!

Weitere Infos:
www.skellig-games.de

Diskutiert mit
aufunserem Discord-Server!

Etwas fehlt?
info@skellig-game.de



MITWIRKENDE (ENGLISCHE AUSGABE)

Spielidee: **Dani Garcia**

Entwicklungsleitung: **Jonny Pac**
Entwicklung: **David Digby**

Redaktionsleitung: **Liam Collins**
Redaktion: **Caezar Al-Jassar** und **Simon Milburn**

Schachtel- und Eremitenillustrationen: **Nicolas Gendron**
Illustrationen und Grafikdesign: **Javier Inkgolem**

Englischer Regeltext und Grafikdesign: **Jonathan Bobal**
Englisches Korrektorat: **Alex van der Most** und **Darrell Goodridge**

Produktionsdesign: **Florentyna Butler**
Holzfigurendesign: **Sebastián Koziner**

Dani möchte allen danken, die das Spiel getestet haben, insbesondere der Runde, in der über 700 RP gemacht wurden. Ja, das musste noch etwas runtergeregelt werden.

Dank verdient haben auch die vielen anderen, die geholfen haben, Arborea in den vielen Stadien bis zur finalen Version zu testen.

ZUSAMMENFASSUNG

1) ODER

Du **musst** entweder: ***1 Dörfling auf eine Wanderleiste stellen*** **oder** ***1 Wanderleiste weiterschieben***.

Zusätzlich kannst du einmal Energie ausgeben *(je nach Spielerzahl 2 od. 3)*, um einmal zusätzlich eine dieser beiden Aktionen auszuführen *(siehe S. 6)*.

2)

Dörflinge aktivieren
Du **darfst** bis zu 2 Dörflinge kostenlos aktivieren (einen dritten, wenn du dafür 2 Energie ausgibst) *(siehe S. 7)*.

3)

1 Ökosystemkarte erfüllen
Du **kannst** Biome verbrauchen, um **1** Ökosystemkarte zu erfüllen *(siehe S. 7)*.

4)

Du **musst** das ***Biomreservoir aufräumen*** und ***Wanderleisten weiterschieben*** *(siehe S. 8)*.

5 (NACH DEINEM ZUG)

Eine erfüllte ***Ökosystemkarte*** musst du ***in dein Ökosystem einbauen***.
Wesen auf deiner Weide musst du ***auswildern*** und/oder in dein Gehege stellen.

Endwertung

- -3 Energie pro Wesen im Gehege
- RP je nach Position des Energiemarkers
- Jahreszeiten werten
- Wesen werten

Wertungskriterien der Wesen

Jeder **Bisamfrosch** bringt 3RP pro angrenzendem Baumhabitat.

Jeder **Geweihte Wurm** bringt 3 RP pro angrenzendem Korallenhabitat.

Jeder **Grausling** bringt 2 RP pro angrenzendem Blumenhabitat plus 3 RP pro **Bisamfrosch** in seiner **Reihe und Spalte**.

Jede **Schweifkatze** bringt 2 RP pro angrenzendem Grashabitat plus 3 RP pro **Geweihtem Wurm** in seiner **Reihe und Spalte**.

Jeder **Wandelkäfer** bringt 2 RP pro unterschiedlichem angrenzenden Habitat (auch Felsen und Wasser).

Jeder **Schlaukauz** bringt 2 RP pro angrenzendem Pilzhabitat plus 1 RP pro 2 Geschenken (abgerundet), die du Eremiten überreicht hast.

Jedes Wesen, das an mindestens einem **Wasserhabitat** steht, **verdoppelt** seine RP.

Index:

Aufbau - *S. 4-5*
Biom erzeugen - *S. 10*
Biom verbrauchen - *S. 7*
Biomreservoir aufräumen - *S. 8*
Dörflinge aktivieren - *S. 7*
Dörfling auf Wanderleiste stellen - *S. 6*
Endwertung - *S. 12-13*
Eremiten und Geschenke - *S. 10, 11*
Jahreszeitleisten - *S. 6, 12*
Ökosystem erweitern - *S. 9*
Ökosystemkarte erfüllen - *S. 7*
Pfade - *S. 7, 10-11*
Solo-Modus - *S. 14-17*
Symbole auf Pfaden und Belohnungen - *S. 10-11*
Wanderleiste weiterschieben - *S. 6, 8*
Wesen anlocken - *S. 11*
Wesen auswildern - *S. 9*
Wesen einladen - *S. 10*

SYMBOLÜBERSICHT

Biom erzeugen: Du **musst** die **obere Hälfte** des entsprechenden Biom-Anzeigers 1 Feld hoch schieben.

Dörfling motivieren: Schiebe den abgebildeten Dörfling von seinem Lager auf den Dorfplatz.

1 Dörfling auf eine Wanderleiste stellen: Wenn du dieses Symbol aktivierst, kannst du den Effekt ignorieren. Alle Regeln hierzu findest du auf S. 6.

Dörfling zurückholen: Stelle diesen Dörfling zurück an seinen Platz ins Dorf.

Wanderleiste weiterschieben: Schiebe **1 beliebige Wanderleiste 1 Feld weiter** Richtung Spielplanmitte (beide Leistenstücke schieben).

Wanderleisten weiterschieben: Schiebe **alle** Wanderleisten, auf denen mindestens einer **deiner Dörflinge** steht, wie folgt weiter: Pro eigenem **Dorfältesten** oder **Jungspund** schiebst du die Leiste 1 Feld weiter. Pro eigenem **Kundschafter** schiebst du die Leiste 2 Felder weiter.

Dorfältester: *(dunkel, groß)* Schiebt Leisten 1 Feld; muss nie motiviert werden, da er immer direkt zum Dorfplatz zurückkehrt.

Jungspund: *(dunkel, klein)* Schiebt Leisten 1 Feld.

Kundschafter: *(hell, klein)* Schiebt Leisten 2 Felder.

Verringere das links vom Pfeil gezeigte Biom um 1, um das rechte um 1 zu erhöhen.

1 Ökosystemkarte erfüllen: Verbrauche die unten auf der Kartenrückseite gezeigten Biome, um die oben gezeigten Belohnungen zu erhalten. Drehe die Karte dann um und lege sie rechts neben dein Dorf. Nach deinem Zug baust du die Karte in dein Ökosystem ein.

1 Ökosystemkarte nehmen: Du darfst die **oberste Ökosystemkarte eines beliebigen Stapels** nehmen und auf einen **leeren** Platz an deinem Dorf legen.

Wesen einladen: Nimm 1 Wesen aus dem Hinterland *(das unterste seiner Spalte)*: Erhalte so viel Energie, wie rechts neben der Zeile des Wesens steht (1–3), und stelle das Wesen auf deine **Weide**.

Verfügbare Ökosystemkarten austauschen: Du kannst die oberste Karte **aller 4** Stapel nehmen und unter ihren jeweiligen Stapel schieben.

Energie erhalten oder ausgeben: Du erhältst die angegebene Energie bzw. gibst sie aus. Wenn du Energie erhältst, schiebst du deinen Energiemarker nach rechts, wenn du Energie ausgibst, schiebst du ihn nach links.

Biomreservoir aufräumen: Schiebe alle unteren Hälften der Biom-Anzeiger an ihre oberen Hälften heran. Bevor du das tust, erhältst du alle RP, **die zwischen den Hälften zu sehen sind**.

Wird eine Wanderleiste ein 4. Mal weitergeschoben, wird das Anbausymbol sichtbar. Nimm dann das vordere Leistenstück und baue es auf den 4 jetzt frei gewordenen Feldern wieder hinten an die Leiste an. Muss die Leiste dann immer noch weitergeschoben werden, kann sie das jetzt.

***Ein Wesen anlocken*:** Schiebe die Sonne 1 Feld weiter und nimm dann das abgebildete Wesen aus dem Vorrat neben dem Spielplan und stelle es auf das oberste freie Feld seiner Spalte im Hinterland. Dann erhältst du den Bonus, den du mit dem Wesen abdeckst. Liegt auf dem Feld ein **Bonusplättchen**, erhältst du die Belohnung des Plättchens **statt** derjenigen des Feldes darunter. Lege das Bonusplättchen dann zurück in die Schachtel.

Geschenk überreichen: Lege 1 Geschenkwürfel von deinem Dorf auf **einen beliebigen** Eremiten, dem du noch kein Geschenk überreicht hast, **oder** schiebe einen deiner Geschenkwürfel bei einem Eremiten 1 Feld weiter.

Wenn neben dem Säckchensymbol ein quadratisches Eremiten-Symbol steht, musst du das Geschenk dem Eremiten mit diesem Symbol überreichen.

Dank des Eremiten: Als Dank für deine Geschenke erhältst du Belohnungen von dem Eremiten, der zum gezeigten quadratischen Symbol passt. Du prüfst **zuerst, auf welcher Zahl dein Geschenkwürfel** liegt. Dann erhältst du so viele **verschiedene Belohnungen** von diesem Eremiten.

Diese Belohnung kannst du nur wählen, wenn ein **Jungspund** oder ein **Kundschafter** den Dank des Eremiten aktiviert hat. *Dorfälteste können diese Belohnung also nicht wählen.*

Jahreszeitsymbol: Schiebe deinen Jahreszeitenstein auf der gezeigten Leiste 1 Feld hoch.

Jahreszeitplättchen

1 RP pro überreichtem Geschenk (Würfel auf Feld 2/3 zählen als 2/3 Geschenke).

1 RP pro Feld, das du (über alle Jahreszeitleisten hinweg) vorgerückt bist.

2 RP pro Wesen auf einer Reihe **oder** Spalte in deinem Ökosystem. Werte nur die Reihe/Spalte, die dir am meisten RP bringt.

1 RP pro sichtbarem Felsenhabitat im Ökosystem.

2 RP pro Wesen, das an mindestens einem Wasserhabitat steht.

3 RP pro unfertiger Ökosystemkarte, die noch oben an deinem Dorf liegt.

3 RP pro Jungspund **und** 3 RP pro Kundschafter auf deinem Dorfplatz.

So viele positive RP, wie die Position deines Energiemarkers angibt (ist dein Marker im Minus, verlierst du keine RP).

2 RP pro sichtbarem Wasserhabitat im Ökosystem.

1 RP pro Karte im Ökosystem.

2 RP pro unterschiedlichem Wesen im Ökosystem.

2 RP pro Bisamfrosch **und** 2 RP pro Geweihtem Wurm im Ökosystem.

2 RP pro Grausling **und** 2 RP pro Schweifkatze im Ökosystem.

2 RP pro Wandelkäfer **und** 2 RP pro Schlaukauz im Ökosystem.

2 RP pro Wesen, das an **keinem** Wasserhabitat steht.

1. Auflage V. 12/23